

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma / graafinen suunnittelu

Linda Saarenpää

IPAD-JULKAISUN RAKENTUMINEN

Opinnäytetyö 2014

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä

SAARENPÄÄ, LINDA	iPad-julkaisun rakentuminen
Opinnäytetyö	36 sivua + 2 liitesivua
Työn ohjaaja	Teuvo Liikkanen
Toimeksiantaja	MEOM Oy
Marraskuu 2014	
Avainsanat	iPad, digitaalinen julkaisu, iPad-julkaisu, tablet-sovellus,
Adobe Digital Publishing Suite	

Julkaisuala on murroksessa ja digitaalinen julkaiseminen kasvaa ja kehittyy nopealla vauhdilla. Tablet-laitteiden yleistyminen vaatii uusia julkaisumuotoja, ja ne tarjoavat uusia ominaisuuksia sisällön esittämiseen. Käytänteet ovat kuitenkin vielä muotoutumassa. Tämä tekee niin suunnittelu- kuin julkaisuprosessista haastavaa, kun toimivia menetelmiä ei vielä ole määritelty. Ne syntyvät vain kokeilun kautta.

Opinnäytetyön aiheena oli iPad-julkaisun rakentuminen. Tavoitteena oli selvittää toimeksiantajana toiminutta mainostoimisto MEOM Oy:ta varten, miten iPad-julkaisu rakentuu tablet-sovellukseksi. Tavoitteen saavuttamiseksi toteutettiin testijulkaisu, minkä avulla saatiin selville, miten julkaisu syntyy iPadille käyttäen Adoben Digital Publishing Suite -julkaisujärjestelmää.

Testijulkaisun tarkoitus oli havainnollistaa iPad-julkaisun erityisominaisuuksia ja tarjota toimeksiantajalle työnäyte, jolla asiakkaille voidaan esitellä tablet-sovelluksen mahdollisuuksia markkinoinnin ja viestinnän välineenä. Testijulkaisun tarkoitus oli myös selvittää käytetyn julkaisujärjestelmän toimivuutta ja mahdollisuuksia sisällön esittämisessä.

Opinnäytetyö antoi toimeksiantajalle yleiskuvan iPad-julkaisun tekemisestä ja suunnittelusta. MEOM Oy otti testiversion käyttöönsä asiakasneuvotteluihin, ja työn avulla kartoitettu yleiskuva tämän hetkisistä mahdollisuuksista digitaalisen julkaisemisen alalla antoi ajankohtaista tietoa suunnittelu- ja myyntityön pohjaksi.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Media Communication

SAARENPÄÄ, LINDA

Bachelor's Thesis

Supervisor

Commissioned by

November 2014

Keywords

Building An iPad publication

36 pages + 2 pages of appendices

Teuvo Liikkanen

MEOM Oy

iPad, iPad publication, tablet application, digital publishing, digital magazine, Adobe Digital Publishing Suite

Publishing industry is presently experiencing a shift where digital publishing is growing rapidly and developing constantly. Tablet devices become more popular and require new methods and publishing formats for presenting the content of the publication. Standards are yet to be set. Best practices will only be discovered by trying.

The goal of the thesis was to cover the subject of building an iPad publication and offer the commissioning company advertising agency MEOM Oy an overall picture of how an iPad publication is built. A demo publication was designed and built using Adobe Publishing Suite to demonstrate the process of designing tablet application and to give MEOM Oy a reference to show for clients.

The aim of the demo publication was to demonstrate the features of an iPad application. Also the aim was to find out how the publishing platform works and how it can be used with the client cases of MEOM Oy.

The thesis gave MEOM Oy an overall picture of how to build an iPad publication and shared some of the aspects of designing for tablet devices. MEOM Oy has used the demo publication to demonstrate clients how content can be presented on an iPad application and how its features can be used in marketing.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO	6
1.1	Tablet-laitteiden aikakausi	7
1.2	Yhteistyökumppani ja työn tavoitteet	8
2	DIGITAALINEN JULKAISU IPADILLE	9
2.1	Erytyspiirteitä ja historiaa	9
2.2	Miksi iPad?	11
3	TESTIJULKAISUN SUUNNITTELU	11
3.1	Lehden sisältö	11
3.2	Vähemmän on enemmän	12
4	VALMISTELUT	13
4.1	Tekniset valmistelut	13
4.2	Pysty vai vaaka?	14
4.3	Työnkulku InDesignista Applen App Storeen	15
5	HYVÄN TAITON OMINAISUUKSIA	17
5.1	Suuntaviivoja	17
5.2	Visuaalinen hierarkia ja jatkuvuus	18
5.3	Gridi	19
6	TYPOGRAFIA NÄYTÖLLÄ	20
6.1	Typografia iPadin näytöllä	21
6.2	Kirjaintyyppin valinta	22
7	TOTEUTUS	23
7.1	Visuaalinen ilme ja taitto	23
7.1.1	MEOMin ulkoasu	23

7.1.2 iPad-julkaisun taiton erityisvaatimukset	25
7.2 Interaktiiviset ominaisuudet	26
7.2.1 Valokuva ja video artikkelin kuvituksena	26
7.2.2 Painikkeiden avulla kerroksellisuutta	28
7.2.3 Animaatio ja sen ongelmat	28
7.2.4 iPad-sovellus HTML:n avulla	30
8 TULOKSET JA PÄÄTELMÄT	31
LIITTEET	

Liite 1. Artikkelin kuvitus ja alareunan rullattava palkki

Liite 2. Mainoksen animointi

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheena on selvittää miten iPad-julkaisu rakentuu Adobe Digital Publishing Suite -julkaisualustan avulla. Työssä käydään läpi iPad-julkaisun rakentuminen ja suunnitteluprosessi pääpiirteittäin ja havainnollistetaan testijulkaisun avulla iPadille suunnittelun ominaispiirteitä. Työn tarkoituksena on antaa yhteistyötahona toimineelle MEOM Oy:lle yleiskuva iPad-julkaisun syntymisestä ja sen tarjoamista mahdollisuuksista asiakastöissä.

Adobe Digital Publishing Suite -julkaisualustan (DPS) kautta voidaan rakentaa julkaisu iPadille InDesign -taitto-ohjelmassa ja julkaista se sovelluksena Applen App Storeen. (Cohen & Burns 2013, 121). Opinnäytetyön produktiivisena osana toteutettua testijulkaisua ei ole tuotettu sovellukseksi asti, eikä sitä julkaista Applen App Storeen. Opinnäytetyö havainnollistaa yksityiskohtaisemmin vain julkaisun suunnitteluvaiheen.

Sana tablet-sovellus ei mielestäni kuvaa täysin opinnäytetyöni aihetta, eli aikakauslehteen tyylistä julkaisua, vaikka termiä käytetäänkin puhuttaessa iPadille suunniteltavista julkaisuista. (Cohen & Burns 2013, 121). Sovellus voi olla tablet-laitteella myös esimerkiksi peli. Puhun työssäni iPad-julkaisun rakentumisesta, koska sana julkaisu viittaa selvemmin työni sisältöön. Työssä käyttämäni Adobe DPS-julkaisualusta tuottaa julkaisusta kuitenkin käytännössä tablet-sovelluksen, minkä kautta käyttäjä voi ladata julkaisun iPadilleen.

Käyn työssäni läpi suunnittelun näkökulmasta joitakin lehtitaittoon liittyviä aihealueita, kuten typografian, gridin, visuaalisen hierarkian ja jatkuvuuden merkitys iPad-julkaisussa. Hieman tarkemmin olen käsitellyt typografiaa, sillä testijulkaisu on sisällöltään melko tekstipainotteinen. Tablet-laitteen näyttö vaatii erilaisia typografisia ratkaisuja kuin paperinen lehti tai verkkosivu. Tablet-laitteille suunnittelu ja erityisesti typografia on parhaillaan muotoutumassa, joten testijulkaisun kautta yritän osaltani selvittää mikä on toimivaa typografiaa iPadin näytöllä.

Alan käytänteiden kuitenkin ollessa vielä kehittymässä, en ole työssäni keskittynyt tarkemmin suunnittelutyön kuvaamiseen, vaan tavoitteena on luoda yleiskuva opinnäytetyön yhteistyökumppanille MEOM Oy:lle julkaisun rakentumisesta iPadille. Testiversion tarkoitus on toimia havainnollistavana esimerkkinä MEOMin myydessä digitaalisia palveluita asiakkailleen.

Tutkimustiedon niukkuudesta ja alan jatkuvasta ja nopeasta kehittämisestä johtuen olen pohjannut työni vahvasti testiversion avulla tekemiini havaintoihin ja opinnäytetyön tekemisen ajankohtana saatavilla olleeseen internetin asiantuntijayhteisöjen jakamaan tietoon.

Työvälineenä käyttämäni Adoben ohjelmat ovat ohjanneet vahvasti työssä käytetyn lähdetiedon antamaa näkökulmaa. Yksi ensimmäisistä iPad-julkaisua käsittelevistä kirjoista Cohenin ja Burnsien (2013) kirjoittama opas pohjautuu myös täysin Adobe InDesign CS6:n. MEOMilla on käytössä InDesign, joten Cohenin ja Burnsien tutkimustieto antoi opinnäytetyössä tekemilleni ratkaisuille suuntaviivoja, joihin pohjasin työssä tekemiäni ratkaisuja.

1.1 Tablet-laitteiden aikakausi

Joulukuussa 2012 julkaistun Taloustutkimuksen Web & Mobile Tracking -tutkimuksen mukaan tablet-tietokoneita käyttää jo yli puoli miljoonaa suomalaista eli 12 prosenttia koko väestöstä. Käyttäjämäärä on yli kaksinkertaistunut vuodessa. Suosituin laite on Applen iPad, ja toista paikkaa pitää Samsung. (Tablettien käyttäjämäärä tuplaantui Suomessa 2012.)

Internetin ja digitaalisten laitteiden kehittymisen myötä perinteinen kirja- ja sanomalehtijulkaisuuteollisuus on kamppailut ilmaisen sisällönjaon tuoman haasteen kanssa. Uutisia ei lueta enää pelkästään sanomalehdestä aamukahvipöydässä, vaan ne selataan nopeasti kannettavan tietokoneen ruudulta. (The iPad is not just a fad, but a glimpse of what future holds 2010.)

Tilastokeskuksen Tieto- ja viestintätekniikan käyttö -tutkimuksen mukaan vuonna 2012 internetin käyttö älypuhelimilla ja kannettavilla tietokoneilla yleistyy nopeasti. Tutkimuksen mukaan tablet-tietokoneilla internetin viikoittainen mobiilikäyttö kolminkertaistui vuodesta 2011. (Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö 2012.)

Stuart Avery ennustaa myös uutta aikakautta julkaisualalle. Ensimmäinen tablet-tietokone, vuonna 2010 julkaistu Applen iPad on luonut uuden mahdollisuuden myös perinteisille julkaisijoille tarjota kuluttajalle laadukasta sisältöä, josta he ovat myös valmiita maksamaan. Averyn mukaan iPad tarjoaa myös mahdollisuuden uudistaa kirja- ja sanomalehtijulkaiseminen vastaamaan digitaalisen ajan tarpeita. (The iPad is not just a fad, but a glimpse of what future holds 2010.)

Kuten tutkimukset osoittavat, on myös tablet-laitteista tullut nopealla vauhdilla osa kuluttajan arkea. Julkaisuja, tietoa ja viihdettä ei enää haeta pelkästään yhdeltä laitteelta, pöytätietokoneelta tai selata paperille painettua lehteä.

Luonnollisesti yksityisen kuluttajan lisäksi tabletit ovat tulleet osaksi myös lehtitalojen ja yritysten toimintaympäristöä. 2013 ilmestyneessä graafisen alan asiantuntijalehdessä Julkaisijassa suomalainen Apply Interactive tablet- ja mobiilisovellusten tekemiseen erikoistunut toimisto mainitsee suurimmiksi asiakkaikseen yritykset, jotka haluavat tehdä yritysjulkaisuja digitaalisiin päätelaitteisiin. Artikkelissa todetaankin, että toistaiseksi digitaalinen julkaiseminen on ilmiönä otettu hitaasti vastaan Suomen kustannusosalalla, eikä tällä hetkellä Suomessa ole yhtään kansainvälisen tason tablet-lehteä. (Ruulio 2013, 30.)

Apply Interactiven perustajien ja graafisten suunnittelijoiden Niko Hirvosen ja Lauri Tolinin mukaan digitaalisen julkaisemisen ala kehittyy nopealla tahdilla, mikä vaikeuttaa päätöksentekoa suunnittelussa. Vuonna 2010 aloittanut yritys suunnitteli aluksi vain Applen iOS-järjestelmälle ja iPadille, mutta vuonna 2013 digitaalisten julkaisujen taitto tehdään jopa 10 eri näytölle ja useammalle käyttöliittymälle. Kuitenkin edelleen suurin osa tämän hetken tasokkaimmista tablet-julkaisuista suunnitellaan iPadille, sillä suunnittelijoiden kesken sen ominaisuuksia on yhä pidetty muita laitteita kehittyneempinä. (Ruulio 2013, 31.)

1.2 Yhteistyökumppani ja työn tavoitteet

Karolina Szczur (2013) kirjoittaa verkkolehti Smashing Magazinen artikkelissaan viime vuosien hurjasta mobiililaitteiden buumista. Apple on julkaissut viisi versiota iPhone-puhelimestaan, viisi iPad-mallia, ja satoja muita laitteita eri valmistajilta on ilmestynyt markkinoille. Suunnittelussa ja kehittämisessä on siirrytty staattisesta pöytätietokoneelle tehtävästä suunnittelusta responsiiviseen suunnitteluun, jossa tulee huomioida lukemattomat eri laitteet ja näyttökoot. Alan muutokset ovat suhteellisen nuoria, ja kehitys on nopeaa ja jatkuvaa. (Szczur 2013.)

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on selvittää iPad-julkaisun suunnittelun ja toteutuksen keskeiset vaiheet ja näin tarjota jyvaskyläläiselle mainostoimistolle MEOMille suurpiirteinen kuva tablet-julkaisun tuottamisesta ja sen mahdollisuuksista. Lisäksi työn tavoitteena on tuottaa iPad-laitteelle suunniteltu julkaisu.

Julkaisun tarkoituksena on toimia testiversiona ja mallina mahdollisesti myöhemmin julkaistavalle MEOMin tablet-sovellukselle, jonka kautta voidaan jakaa ilmaista tietoa alan toimijoille digitaalisen aikakausilehden formaatilla. Lisäksi testiversio on tarkoitettu havainnollistamaan tarjousta pyytävälle asiakkaalle digitaalisen julkaisemisen mahdollisuuksia iPad-sovelluksen ominaisuuksien kautta. Testijulkaisu on nimeltään MEOM Magazine For iPad.

MEOM Oy on Jyväskylässä vuonna 2012 perustettu digitaaliseen suunnitteluun erikoistunut mainostoimisto. MEOM suunnittelee mobiililaitteille mukautuvia verkkosivuja, joten iPad-julkaisun suunnittelu on luonnollinen jatkumo yrityksen tarjontaan.

MEOM pyrkii omassa viestinnässään käymään keskustelua potentiaalisten asiakkaiden kanssa tuottamalla arvokasta sisältöä ja jakamalla sitä ilmaiseksi markkinointipäättäjille. Testijulkaisun tarkoitus on perehtyä Adobe Digital Publishing Suite -julkaisujärjestelmän avulla iPad-julkaisun rakentumiseen ja tuottaa aikakausilehtimäinen julkaisu interaktiivisella sisällöllä.

Yli 850 julkaisijaa käyttää Adoben DPS-järjestelmää 1700 eri julkaisun suunnittelussa maailmanlaajuisesti (Burke 2013, 343). DPS tarjoaa monipuolisen ja helppokäyttöisen ympäristön suunnitella ja julkaista digitaalista sisältöä suoraan InDesign CS6 -taitto-ohjelmasta mobiiliympäristöön (Paananen 2013, 117).

InDesignissa tehdyn taiton voi muuttaa tablet-sovellukseksi myös muiden ohjelmien kuin Adoben DPS:n avulla, mutta käytän työn rajaamiseksi opinnäytetyössäni vain Adoben ohjelmia, ja näin ollen työnkulku iPad-julkaisun suunnittelussa pohjautuu näiden ohjelmien tarjoamiin ominaisuuksiin.

2 DIGITAALINEN JULKAISU IPADILLE

2.1 Erityispiirteitä ja historiaa

Digitaalinen julkaiseminen on nuori, laaja ja vielä monelta osin määrittämätön aihealue niin suunnittelun kuin julkaisualankin näkökulmasta. Opinnäytetyöni pohjana käytetty lähdemateriaali on pääosin internetistä asiantuntijafoorumeilta hankittua ajankohtaista tietoa, sillä tutkimustietoa on vielä niukasti. Alan jatkuva kehittyminen

ja kiihkeä muuttuminen vaikuttavat osaltaan siihen, että nopein väylä ajankohtaisen tiedon jakamiseen on internetin eri foorumit ja yhteisöt.

Sana digitaalinen julkaisu on laaja ja sen merkitys on rajattu käsittelemään opinnäytetyössä käyttämäni lähdejulkaisun (Cohen & Burns 2013) Digital Publishing with Adobe InDesign CS6:n mukaan interaktiivista PDF-tiedostoa, ePub-julkaisua, tablet-sovellusta ja HTML-julkaisua. Keskityn opinnäytetyössäni pelkästään iPad-sovelluksen suunnitteluun ja käytän pääasiassa termiä iPad-julkaisu tai tablet-sovellus, kun käsittelen produktiivista osaa työssäni. Lisäksi käytän termiä DPS-julkaisu, mikä viittaa testijulkaisun tekemisessä käytettävään Adoben Digital Publishin Suite -ohjelmistoon.

MEOMille tehtävä testiversio on aikakauslehtimäinen julkaisu ja Cohenin ja Burns (2013, 8) mukaan digitaalisen julkaisemisen muodoista juuri tablet-sovellus on sopivin vastaavalle julkaisulle. Monet suurista kansainvälisistä aikakauslehtien kustannusyhtiöistä ovat kehittäneet lehdistään tablet-sovelluksen. Juuri näiden lehtien suunnittelijat ovat olleet johtamassa alan kehittymistä yhdessä Adoben ohjelmien avulla.

Yhdysvaltalaisen Condé Nast -kustannusyhtiön julkaisema tietokonekulttuuria käsittelevä aikakauslehti Wired oli ensimmäinen InDesignilla ja Adoben Digital Publishing Suite työkaluilla suunniteltu ja julkaistu tablet-sovellus vuonna 2010 (Cohen & Burns 2013, 6).

Cohen ja Burns (2013, 15) nimittävät digitaalisen julkaisun alalla tällä hetkellä vallitsevaa tilaa villiksi länneksi. Lyhyen historian ja jatkuvan muutostilan takia ei sovituttuja käytäntöjä ja pysyviä suosituksia ole digitaalisen julkaisun suunnitteluun vielä syntynyt. Väistämätöntä on, että useat käytännöt kehittyvät ja muuttuvat myös opinnäytetyön tekemisen aikana, joten työni havainnollistaa vain murto-osan siitä, mikä on mahdollista ja toimivien standardien mukaista digitaalisen julkaisun suunnittelussa. (Cohen & Burns 2013, 15.)

Keskeisin työkalu digitaalisen julkaisun rakentumisessa on Adoben InDesign-ohjelma. Adobe on ollut alalla ensimmäisenä kehittämässä työkaluja digitaaliseen julkaisemiseen, ja suuri osa tällä hetkellä julkaistavista tablet-sovelluksista on toteutettu Adoben DPS-julkaisujärjestelmällä. (Burke 2013, 343).

Tablet-laitteiden markkinajohtajia ovat Applen iPad, missä on iOS-käyttöjärjestelmä sekä useiden eri valmistajien laitteet, jotka toimivat Android-käyttöjärjestelmän avulla (Salminen 2013). Eri valmistajien erikokoiset laitteet ja toisistaan poikkeavat käyttöjärjestelmät yhdessä eri pikselitarkkuudella varustettujen näyttöjen kanssa tuovat haasteita suunnittelutyöhön. Heti aluksi onkin tärkeää määrittää, mille laitteille digitaalinen julkaisu halutaan saatavaksi.

2.2 Miksi iPad?

Lukulaitteen ja julkaisumuodon valintaan tulee kiinnittää huomiota heti, kun tiedetään millaista sisältöä ja ennen kaikkea, mille kohdeyleisölle digitaalinen julkaisu suunnitellaan (Cohen & Burns 2013, 7). MEOM Magazine -testiversio päätettiin suunnitella Applen iPadille Adobe Digital Publishin Suite -ohjelmiston avulla, niiden ollessa jo valmiiksi työvälineinä. Työn laajuuden rajaamiseksi tässä opinnäytetyössä ei käydä muiden valmistajien julkaisuohjelmistoja tai muille tablet-laitteille suunnittelun erityispiirteitä tarkemmin läpi.

Niko Hirvosen mukaan (Ruulio 2013) vuosien 2010–2012 välisenä aikana Apply Interactive suunnitteli vain iOS-järjestelmälle ja iPadille, mutta nykyisin suunnittelua tehdään useille eri tableteille ja käyttöjärjestelmille. Kuitenkin vielä suurin osa alan johtavista tablettilehdistä suunnitellaan iPadille. Uusia laitteita tulee jatkuvasti, ja myös InDesign CS6 -ohjelmassa olevien ominaisuuksien myötä eri laitteille mukautuvia taittoja on yhä helpompi toteuttaa. (Ruulio 2013, 30.)

Tulevaisuudessa laajan käyttäjäkunnan saavuttamiseksi on eri laitteille ja käyttöjärjestelmille suunnittelu myös tablet-julkaisemisen alalla varmasti kasvava ilmiö. Tällä hetkellä ilman Adobe Creative Cloud -jäsenyyttä on yksittäisen DPS-julkaisun tekeminen mahdollista kuitenkin vain iPadille (Cohen & Burns, 2013, 122).

3 TESTIJULKAISUN SUUNNITTELU

3.1 Lehden sisältö

Pidimme MEOMin tiimin kanssa lyhyen aivoriihen opinnäytetyöni sisältöä koskien. Pääasiallinen tavoitteeni oli syventyä tablet-lehden suunnittelun ja julkaisemisen tämän hetkiseen tilanteeseen ja luoda yksinkertainen testiversio MEOMille tulevaisuu-

nessa mahdollisesti julkaistavaa MEOM sovellusta ajatellen. Tavoitteena oli myös syventyä digitaalisen julkaisemisen työnkulkuun erityisesti tablet-sovelluksen näkökulmasta.

MEOM on syntynyt nuorten innokkaiden yrittäjähenkisten tekijöiden toimesta. Tärkeä osa tiimin visiota on laadukkaan sisällön tuottaminen ja jakaminen ilmaiseksi. Opin- näytetyön sisältöä ideoidessa tiimiläiset pohtivat sitä, kuka MEOM -tablet-lehteä luki- si ja mikä heistä olisi kiinnostavaa, hyödyllistä ja laadukasta sisältöä.

MEOM julkaisee blogikirjoituksia, joissa satunnaisesti sivutaan mainosalan uusia ilmiöitä ja juuri tähän asiantuntijanäkökulmaan haluttiin myös tablet-sovelluksessa kiinnittää huomiota. MEOM tekee asiakkailleen responsiivista eli eri laitteille mukautuvaa web-suunnittelua, mikä on kahden viimeisen vuoden aikana ollut alalla kasvava ilmiö, ja aiheesta syntyi artikkeli MEOM julkaisuun. Ideana oli, että testiversio voisi lisäksi listata esimerkiksi Suomen parhaita startup-yrityksiä ja esitellä Jyväskylässä kesällä 2013 järjestettävän katukulttuurin esittelevän Canvas Festivaalin tunnelmia, jossa myös MEOM on osittain mukana.

Tiimin visio on, että kaiken muun MEOMin tuottaman sisällön ohella myös MEOM App tarjoaisi alalla toimiville ajankohtaista ja laadukasta sisältöä ilmaiseksi. Tablet-lehden ominaisuudet tukisivat tulevaisuudessa vastaavan sisällön jakamista käyttäjäystävällisellä tavalla, kun MEOM-sovelluksen kautta voi MEOMin tarjoamaa sisältöä käyttää myös ilman internetyhteyttä yhden sovelluksen avulla.

Kiireisen kesäajan ollessa opinnäytetyön työstimisen ajankohtana ei MEOMin aika riittänyt sisällön tuottamiseen tarvittavassa aikataulussa, jotta sen olisi saanut osaksi opinnäytetyön taittoa. Kirjoitin ja kuvasin yhdessä valokuvaaja Sami Saarenpään kanssa Canvas Festivalin artikkelin sisällön ja kirjoitin muut testijulkaisun artikkelit yhteistyössä valokuvaajan kanssa.

3.2 Vähemmän on enemmän

Tablet-laitteiden ominaisuudet yhdessä julkaisuteknologian kanssa mahdollistavat suunnittelijan näkökulmasta lukemattomia tapoja luoda sisältöä digitaalista julkaisua varten. Tablet-laitteen ja käyttäjän välinen interaktiivisuus mahdollistaa sisällön visualisoinnin monipuolisemmin kuin painetussa materiaalissa, esimerkiksi videon avul-

la. Yksi InDesign taitto-ohjelman interaktiivisista työkaluista on scrollable frame vapaasti suomennettuna ”rullattava kehys”, mikä mahdollistaa suuren tekstimäärän taittamisen pienen kehyksen sisään. Tekstimassaa rullaamalla teksti tulee näkyviin kehyksen rajaamassa tilassa ja näin pidempiä tekstimääriä voidaan taittaa pieneenkin tilaan.

Digital Publishing -työtilaan kuuluu InDesignissa myös muita perinteistä taittoa interaktiiviseksi muuttavia työkaluja. Kymmenen erilaista ”overlay” -työkalua yhdessä tablet-laitteen ominaisuuksien kanssa luovat interaktiivisen digitaalisen julkaisun.

Niko Hirvonen (Ruulio 2013) muistuttaa, että suunnittelijan tulee ymmärtää tablet-laitteen ominaisuudet ja mahdollisuudet taittoa tehdessään, jotta digitaalisen julkaisun alustaa voidaan kunnolla hyödyntää.

Tablet-lehtien lyhyen historian aikana on kuitenkin jo huomattu, mikä toimii ja mikä on vain hukkaan heitettyjä pikseleitä. Adam Clark Estes kirjoittaakin kolumnissaan, että iPad-lehdet ovat hänen mielestään pitkälti vain silmänruokaa ja iPad onkin itse asiassa lelu. (Clark Estes 2011.)

Suunnittelijan näkökulmasta katsottuna iPadin ominaisuudet antavatkin luovuudelle erilaisen pelikentän verrattuna paperille taitettavaan julkaisuun. MEOMin toiveena oli, että iPad-julkaisu hyödyntäisi tehokkaasti, mutta ei kuitenkaan liian runsaasti digitaalisen julkaisun interaktiivisia mahdollisuuksia. Erityisenä toiveena oli animaation käyttö osana sisällön kuvitusta.

4 VALMISTELUT

4.1 Tekniset valmistelut

Kuten Oliver Reichenstein (2010) havainnollistaa artikkelissaan kokemuksiin typografian hallitsemisen vaikeudesta iPad-suunnittelussa, aloitin produktiivisen osion työstämisen testaamalla eri kirjaintyyppejä ja pistekokoa sekä erilaatuisia valokuvia ja vertailemalla niitä iPadin näytöltä katsellen.

iPadille suunniteltaessa oleellista on testata julkaisua jatkuvasti työskentelyn aikana iPadin näytöltä (Reichenstein 2010). Tietokoneen näyttö on erikokoinen niin tuuma

kuin pikselimitoiltaan, joten InDesign-tiedosto ei näyttänyt 27-tuumaisen iMac tietokoneeni näytöllä samalta kuin 9,7-tuumaisen iPadin näytöllä resoluutioeron vuoksi.

Opinnäytetyössä käyttämäni iPad on Retina-näytöllinen, ja siinä näytön pikselitarkkuus on kasvanut aikaisempien mallien 1024 x 768 pikselistä 2048 x 1536 pikseliin. Lisääntyneet pikselit tulee ottaa huomioon niin tekstiä kuin kuvienkin kokoa valittaessa. (Fleming 2012a.)

Opinnäytetyötäni tehdessäni InDesign CS6 -ohjelmalla oli mahdollista suunnitella 1024 x 768 px:n kokoinen foliotiedosto, joka koostuu PDF-muodossa olevista artikkeleista joiden resoluutio on 108 ppi. Tällöin PDF-muodossa olevien artikkeleiden sisältö mukautuu niin alhaisemman resoluution näytölle kuin Retina-näytöllekin tarkasti. PDF-muodossa folion koko ei myöskään kasva liian suureksi. (Fleming 2012.)

4.2 Pysty vai vaaka?

Tiedostomuotojen ja pikseleiden määrittämisen lisäksi ennen varsinaista julkaisun taittamista on valittava, tehdäänkö julkaisusta vaaka- vai pystysuuntainen vai molemmat. Tämä valinta määrittää osaltaan taittotyön määrää mutta myös käyttäjäkokemusta. (Cohen & Burns 2013, 126.)

Tutustuin opinnäytetyön lähdemateriaalia kootessani muutamaan digitaaliseen lehteen ja vertailin lukukokemuksia vaaka- ja pystyasentoa vaihdellen. Ainoastaan pystysuuntaisen lukumahdollisuuden antoi Wired UK, ja molemmat asennot toimivat Elle UK- ja Vogue-julkaisuissa. Lukukokemukseni myötä huomioin, että asennon muuttuessa erityisen tärkeää on tarpeeksi suuri fonttikoko ja mahdollisuus skaalata sisältöä lähemmäksi.

Mielestäni Elle UK -julkaisussa kirjainkoko oli vaakasuuntaiseen taittoon liian pientä. Sisältöä ei myöskään ollut mahdollisuus skaalata lähempää tarkastelua varten. Erittäin miellyttävä kirjainkoko ja visuaalisesti tasapainoinen taitto tekivät Wired UK -julkaisusta helposti luettavan, vaikka vaakasuuntaista asentoa ei ollutkaan saatavilla. Molempia asentoja tukeva Vogue oli helppolukuinen suurehkon kirjainkokonsa ansiosta.

Diane Burns (2013) jakaa blogikirjoituksessaan listan, jossa näkyy eri tablet-lehtien valinnat pysty- ja vaaka-asennon suhteen. Pystysuuntainen asento on taittoa tehdessä lähempänä painettavaa versiota lehdestä, ja voi vaatia näin ollen vähemmän lisätyötä, kun julkaisu tehdään tablet-versioksi. Vaakasuuntaisen taiton kokoaminen vaatii muutoksia suhteessa pystytaittoon, mutta sen tarjoaminen lukijalle voi taata enemmän aukeamatyyllisen lukukokemuksen. (Burns 2013.)

Suunnittelin työni pystysuuntaiseen formaattiin. Mielestäni se tuntui luonnollisimmalta vaihtoehdolta pidellä laitetta ja työn rajaamiseksi halusin keskittyä miettimään taitollisia ratkaisuja vain pystysuuntaisen layoutin näkökulmasta. Tästä lähtökohdasta käsin ohjeistin myös valokuvaajaa miettimään rajauksia erityisesti pystykuvaformaatti mielessään. Kaikki työssä käytetyt valokuvat ovat valokuvaaja Sami Saarenpään ottamia.

4.3 Työnkulku InDesignista Applen App Storeen

Testiversion lopullinen päämäärä on toimia suuntaa antavana lähtökohtana tulevalle MEOM sovellukselle. Sovellus tulisi tulevaisuudessa olemaan saatavilla iOS- ja Android-käyttöliittymille, mutta testiversio toteutettiin pelkästään iPadille.

Digitaalisen julkaisun eli opinnäytetyössäni lehti-sovelluksen teko alkoi suunnittelulla, sisällön tuottamisella ja iPadin ja Adoben DPS-ohjelman tekniikan testaamisella. En ollut juurikaan käyttänyt iPadia tai lukenut tablet-lehtiä ennen opinnäytetyön aloittamista, joten käytin runsaasti aikaa tutustumiseen. Ennen varsinaisen työn aloittamista on suunnittelijan mielestäni tärkeä ymmärtää kokonaiskuva siitä, miten julkaisu saadaan katseltavaksi iPadille. Tämä on tärkeä selvittää myös asiakkaalle, jotta sisältö, aikataulu ja budjetti vastaavat DPS-julkaisun vaatimuksia.

Olin aikaisemmin lukenut digitaalisia lehtiä verkkoselaimen kautta ja ensimmäisiä Applen App Storesta lataamiani tablet-sovelluksia lukiessa huomasin, että selaimessa katseltava JPG- tai PDF-muodossa oleva lehti on monella tapaa hyvin erilainen lukukokemus kuin tablet-lehti. Sisältö on teknisiltä ominaisuuksiltaan laadukkaampaa ja tablet-lehteä voi lukea ilman verkkoyhteyttä sen ladattuaan.

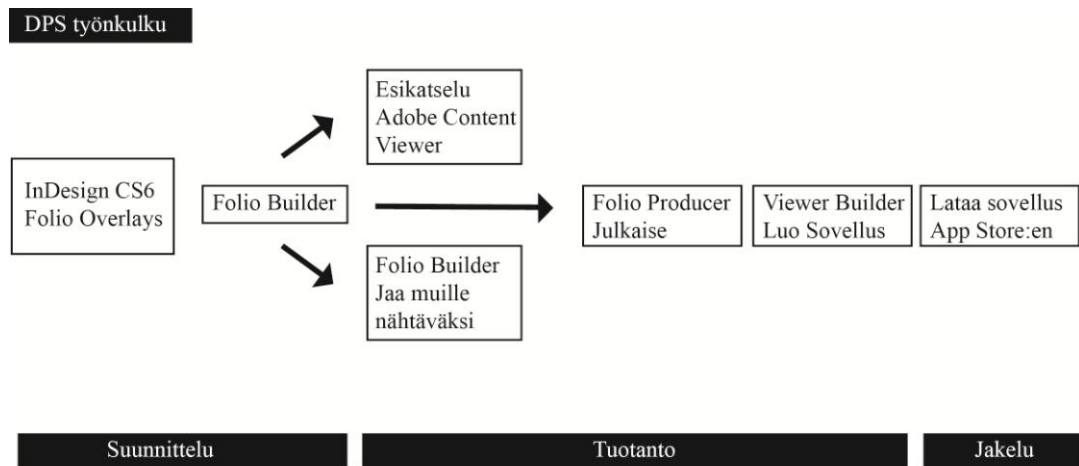
Cohen ja Burns (2013, 11) muistuttavat, että sisällön suunnitteleminen tarkasti etukäteen on hyvin tärkeä osa digitaalisen julkaisun rakentumista. Niin suunnittelijan kuin

myös asiakkaan tulee ymmärtää, mikä on mahdollista teknisten ominaisuuksien, aika-
taulun ja budjetin asettamissa raameissa. Sisällön teknisten ominaisuuksien, kuten tie-
dostokoon ja laadun tulee olla riittävää, ja video- ja äänitiedostojen tulee olla DPS-
julkaisun tukemassa muodossa, jotta suunnittelu- ja julkaisuprosessi voi edetä sujuvas-
ti.

Kirjoitin artikkelit MEOMin toivomista aiheista ja suunnittelin ja toteutin ensin myös
muut tarvittavat materiaalit. Kuvat ja video kuvattiin ja käsiteltiin ensin ja tuotiin In-
Design CS6 -taitto-ohjelmaan. Taitoin jokaisen artikkelin omaksi InDesign-tiedostoksi
ja kasasin yhteen Folio Builder -paneelissa PDF-tiedostoksi. (Ks. kuva 1.) Suunnitte-
lulaiheessa voi taittotiedostot jakaa suoraan InDesignin Folio Builder -paneelin kautta
asiakkaan tai yhteistyökumppanin nähtäväksi veloitusetta (Cohen & Burns 2013,
170).

Kesken opinnäytetyöni tekemistä Adobe päivitti DPS-työkalut, ja uusi päivitys sai ai-
kaan ongelman Folio Builder -paneelin serverille kirjautumisessa, mikä mahdollistaa
folion jakamisen verkon kautta esimerkiksi asiakkaan nähtäväksi. Tämän kaltaiset on-
gelmat hidastivat työnkulkua ja aiheuttivat epävarmuutta.

Verkossa toimivan henkilökohtaisen Adoben Folio Producer -tilin kautta artikkeleista
koostuvia folioita, eli yksittäisiä julkaisuja voi organisoida ja lopulta myös julkaista
Applen App Storeen maksutta. Henkilökohtaisen Adoben Creative Cloud -jäsenyyden
kautta yksittäisen numeron julkaiseminen on ilmaista, mutta Ilman CC-jäsenyyttä yk-
sittäinen julkaisu maksaa tällä hetkellä yksityishenkilölle noin 395 Yhdysvaltain dol-
laria. Lisäksi julkaiseminen on mahdollista ainoastaan iPadille. (Cohen & Burns 2013,
122.)



Kuva 1. Digital Publishing Suiten työnkulku (Cohen & Burns 2013, 123)

Digital Publishing Suiten kautta julkaisun rakentuminen ja jakelu on moniosainen ja kaikessa yksinkertaisuudessaan lopulta hyvin yksityiskohtainen ja byrokraattinen tapahtumaketju. Suunnittelu ja esikatselu ovat yksinkertaisia toteuttaa, mutta julkaiseminen ja jakelu ovat Adoben ja Applen käytäntöjen takia työläitä. (Korkeila 2012) Erityisen tärkeää onkin ymmärtää kokonaiskuva työnkulusta, jotta tietää miten oman työn voi saada julkaistavaksi halutulle kohdeyleisölle budjetin mukaisesti ja oikeassa aikataulussa.

5 HYVÄN TAITON OMINAISUUKSIA

5.1 Suuntaviivoja

Adobe Inspire nimisen digitaalisen julkaisun suunnittelija James Begera (2012) kirjoittaa suunnitteluprosessista ja siitä, kuinka hän Inspire-julkaisua suunnitellessaan tutki muita DPS-julkaisuja ja erityisesti niiden käyttöliittymä- ja käyttäjäkokemusta.

Mielenkiintoista on se, miten Begera (2012) tuo toistuvasti artikkelissaan esiin web-suunnittelussa käytettäviä metodeja ja näin muistuttaa siitä, että iPad-julkaisu on paperiversion kanssa samankaltaisesta sisällöstään huolimatta näytöltä katseltava ja käyttöliittymältään enemmän verkkosivujen kaltainen.

Paperista lehteä luetaan perinteisesti kannesta eteenpäin, oikealta vasemmalle ja sivuja selataan kääntämällä, kun taas näytöltä katseltavaa interaktiivista sisältöä käyttäjä havainnoi erilailla sisällöstä riippuen. Tähän tuo oman lisänsä myös iPadin kosketusnäyttö, jota käytetään eritavalla kuin painotuotetta tai verkkosivuja.

Kuten verkkosivuja suunnitellessa Begera (2012) aloitti digitaalisen lehden taiton suunnittelun luonnostelemalla rautalankamallin sivujen rakenteesta. Näin tekemällä hän selvittää, kuinka käyttäjä navigoi läpi lehden sisällön.

Julkaisun rungon luonnostelu rautalankamalliksi auttaa Begeran (2012) mukaan myös saamaan selville, minkälaisia kuvakkeita ja visuaalisia elementtejä taittoon tarvitaan käyttäjän ohjaamiseksi ja jatkuvuuden aikaansaamiseksi taitossa.

5.2 Visuaalinen hierarkia ja jatkuvuus

Produktiivista osiota tehdessäni aloitin testijulkaisun ulkoasun suunnittelun lähes tyhjästä. MEOMin logo ja kotisivuilla käytetyt värit olivat ainoat jo olemassa olevat elementit julkaisun ulkoasua varten. Koska iPadin näyttö on fyysiseltä kooltaan melko pieni ja sen pitää samalla mahdollistaa riittävä tila käyttäjän kosketukselle, on taiton elementtien välinen suhde suunniteltava selkeäksi.

Huomasin taittoa tehdessäni, että elementit vaativat melko runsaasti tyhjää tilaa ympärilleen. Usein taitto, joka näytti tietokoneen näytöllä ilmalta, olikin iPadilta katsoessa liian tiivis. Suunnittelutyössä on tärkeä muistaa työn säännöllinen testaaminen iPadin näytöllä, jotta ulkoasu toimii ja näyttää myös loppukäyttäjälle juuri toivotunlaiselta.

Smashing Magazinen kolumnistit Knight ja Glaser (2013) pohtivat visuaalisen hierarkian merkitystä ulkoasun suunnittelussa ja heidän mukaansa toimiva taitto on graafisen suunnittelun tärkeimpiä asioita. Jotta sisältö on käyttäjälle helppo ja miellyttävä lukea tulisi typografian rakenne ja sen asettelun toimia eräänlaisena taiton pohjana ja runkona. Taitossa esiintyvien elementtien pohjana tulisi olla gridi, jonka avulla jatkuvuus sommittelussa säilyy.

Sommittelussa katseen ohjautumista määrittää länsimainen lukusuunta, mutta Glaser ja Knight (2013) toteavat, että typografisten elementtien sijoittelu ja niiden suhde muihin taitossa oleviin elementteihin määrittyvät lopulta sen mukaan, miten vahvoja ne ovat visuaalisesti. Vaikka sivun yläosassa oleva elementti onkin "ensimmäisenä" länsimaisen lukusuunnan mukaan, ei se välttämättä kiinnitä lukijan huomiota ensimmäisenä, jos toisen elementin ulkoasu on voimakkaampi.

Hierarkia määrittää jokaisen elementin tärkeyden ja paikan taitossa. Selkeä hierarkia saa aikaan jatkuvuutta, mutta myös vaihtelua. Jotta lukijan olisi helppo edetä sisällön parissa, tulee taiton elementtien tarjota silmälle looginen rytmi. Kaikki tekstielementit eivät esimerkiksi voi olla saman vahvuisia visuaalisesti, jotta niiden sisältö ja viesti olisi helpompi havainnoida. (Cullen 2005, 73–77.)

Luonnollinen tapa saavuttaa jatkuvuus on toistaa valittua tärkeysjärjestystä. Esimerkiksi typografiset valinnat, kuten saman otsikkotyylin säilyttäminen läpi julkaisun sitoo kokonaisuutta yhteen ja tukee visuaalista jatkuvuutta. (Cullen 2005, 83.)

Testijulkaisun sisällön ollessa suppea, vaihtelut esimerkiksi otsikoinnissa tai palstaleveydessä eivät tukeneet jatkuvuutta. Jatkuvuuden aikaansaamiseksi toistin typografisia ratkaisuja läpi julkaisun. Lisäksi jokaisessa artikkelissa toistui ylätunniste, missä oli MEOMin logo ja artikkelin nimi. Läpi julkaisun toistuivat myös käyttäjää ohjaavat ja interaktiivisia ominaisuuksia symboloivat ikonit, jotka omalta osaltaan luovat visuaalista jatkuvuutta.

5.3 Gridi

Kuten verkkosivujen suunnittelussa tai painojulkaisua suunniteltaessa myös iPad-julkaisun taitto on hyvän hierarkian ja jatkuvuuden takaamiseksi rakennettava gridin päälle. Paananen (2013, 82) nimeää InDesignin grid-työkalun rivirekisteriksi, jolla dokumenttiin asetetaan vaakalinjat, joihin taiton elementit sitoutuvat.

Monipuolisemmin grid-termiä ja gridin ominaisuuksia mielestäni kuvaa Cullen (2005, 53–56) luonnehtimalla niitä sarjaksi viivoja, jotka jakavat tilan vaak- ja pystysuorilla linjoilla. Linjat muodostavat marginaalit, palstatilan ja palstojen välisen tilan ja luovat eräänlaisen ruudukon tai kehikon, johon taiton elementit nojautuvat.

Loin InDesignissa sivupohjaani tarvittavat marginaalit ja tein 12 palstaa 18 px:n palstavälillä. Tarvittaessa lisäsin artikkelin sivupohjaan myös sivunumerot ja artikkelin nimen ja MEOMin logon sisältävän ylätunnisteen. Useaan osioon jakautuva sivupohja antoi joustavan alustan erilaisten taittojen tekemiselle sommitellessani sisältöä sivuille.

iPad-julkaisua suunnitellessa sivupohjaan on hyvä merkitä myös iPadin käyttöliittymässä olevat kiinteät elementit kuten oikean reunan 6 px:n levyinen rullattava palkki, joka peittää taitossa olevat elementit alleen, kun sivu on aktiivinen. Lisäksi sommitelussa kannattaa ottaa huomioon alareunan rullattava palkki, minkä avulla julkaisun koko sisältöä voi tarkastella luettelomaisessa näkymässä. (Ks. liite 1.) Palkki tulee näkyviin näyttöä napauttamalla ja ilmestyy herkästi tahattomasta kosketuksesta näkyviin. (Creating Source InDesign Documents 2013.)

6 TYPOGRAFIA NÄYTÖLLÄ

Tietokoneet rupesivat valtaamaan alaa kirjoituskoneilta 1980-luvun puoliväliin tultaessa avartaen typografian mahdollisuuksia huomasti. Uusia fontteja syntyi valtavasti ja tämä antoi suunnittelijalle uudenlaisen hallinnan suunnittelutyössä. (Bosler 2012, 11.)

Niin paperilla kuin näytölläkin, kirjainten ja tekstin tarkoitus on kommunikoida viesti tehokkaasti. Typografian tehtävänä on viedä viesti eteenpäin ja samat suunnitteluperiaatteet pätevät niin paperille kuin näytölle suunniteltavassa typografiassa. Kuitenkin näyttö ja paperi ovat kaksi eri alustaa ja näin ollen samat typografiset ratkaisut eivät sovi molemmille. (Bosler 2012, 190.)

Cohenin ja Burnsien (2013, 127) mukaan iPadin näyttö vaatii isomman kirjainkoon kuin paperille painettu sama julkaisu. Näytölle suunniteltavaa typografiaa on kuitenkin lopulta mahdoton hallita täydellisesti, sillä lopullista julkaisua jokainen käyttäjä katselee eri laitteelta erilaisissa olosuhteissa. (Ambrose & Harris 2011, 144.)

Typografian toistuminen web-selaimissa on myös otettava erikseen huomioon silloin, kun tiedetään, että julkaisu tulee luettavaksi näytöltä selaimen kautta. Eri selaimet toistavat fontteja vaihtelevasti. (Ambrose & Harris 2011, 144.)

iPad-sovellusta ei kuitenkaan katsella selaimen kautta, joten hyvän web-typografian ohjeet eivät suoraan sovellu iPadille. Työtä tehdessäni havaitsin, että tietoa hyvästä typografiasta tablet-tietokoneiden näytöllä ei vielä ollut saatavilla. Kuitenkin suuri osa tableteilla käytettävästä sisällöstä ladataan sovellusten kautta suoraan laitteelle, eikä niitä katsella selaimen kautta.

Valo vaikuttaa typografisiin ratkaisuihin. Näytön valaistus tekee sisällön näkyväksi. Värit, kirjaintyyppin valinta ja kontrasti luovat yhdessä digitaalisen näytön visuaalisen ympäristön missä typografia on miellyttävää. Näytön resoluutio vaikuttaa myös siihen, miten typografia toistuu ja tämä tulee suunnittelussa ottaa huomioon. Sama kirjainkoko ei sovi jokaiselle näytölle. Laitteen resoluutio, jolle sisältö on suunniteltu katseltavaksi vaikuttaa kirjaintyyppin valintaan. (Bosler 2012, 190–193).

Hyvin näytöllä toimiva kirjaintyyppi on Itkosen (2012) mukaan yksinkertainen groteski eli päätteetön fontti. Kirjainten sisään jäävien tyhjien tilojen tulisi olla suuria ja merkkien välisten etäisyyksien väljempiä kuin painetussa tekstissä. Olennaista on, että jokainen kirjain on tunnistettava pienikokoisenakin, eivätkä merkit saa muistuttaa toisiaan liikaa. Kirjaimen korkea x-korkeus on hyvän näyttöfontin ominaisuus. (Itkonen 2012, 71.)

Aikaisemmin tietokoneiden näyttöjen pikselitarkkuus ei ole riittänyt toistamaan pientä tekstiä tarkasti, mutta nykyiset pienten mobiililaitteiden kasvaneet pikselitarkkuudet ovat osittain muuttaneet käsitystä siitä, millainen kirjaintyyppi on näytölle sopiva tai sopimaton. Uusien laitteiden myötä onkin kirjainmuotoiluun syntynyt uusi suuntaus, jossa koetetaan luoda juuri näille laitteille ja näytöille optimoituja kirjaintyyppejä. Jo olemassa olevia kriteerit täyttäviä kirjaintyyppejä ovat Aller Sans, Droid Sans ja PT Sans. (Itkonen 2012, 71.)

6.1 Typografia iPadin näytöllä

Näytölle suunnittelu ei tarkoita enää vain tietokonetta, vaan Applen iPadin ilmestymisen jälkeen vuonna 2010 on tablet-laitteiden yleistymisen luonut uusia vaatimuksia myös typografian suhteen. Vaikeaksi kirjaintyyppin valinnasta tekee näyttöjen vaihtelevat resoluutiot. Kirjainperhe, jossa on sekä päätteetön ja päätteellinen versio lisää vaihtelevuutta mikä tukee hierarkiaa taitossa. Korkeamman resoluution näyttö, kuten opinnäytetyössä käyttämäni iPad Retina vaatii isomman kirjainkoon. (Bosler 2012, 202–203).

Sarah-Jane Leavey (2013) Kymenlaakson ammattikorkeakoulusta on perehtynyt digitaaliseen julkaisemiseen ja typografiaan. Hänen mukaansa eri laitteille, kuten tableteille suunnitellaan jatkuvasti uusia kirjainperheitä, jotta suunnittelutyössä voitaisiin paremmin hallita typografian toistumista näytöllä. Leaveyn mukaan uudet päätteettömät,

korkean x-korkeuden omaavat kirjaintyypit soveltuvat parhaiten työssäni käyttämälle iPadin Retina-näytölle. Leaveyn mukaan typografiset suuntaviivat ovat kuitenkin vasta muotoutumassa iPad-suunnittelussa.

6.2 Kirjaintyyppin valinta

Aloitin produktiivisen työni luonnostelun testaamalla tekstin luettavuutta iPadini näytöltä. Etsin lähdemateriaalistani suosituksia sopivalle leipätekstin pistekoolle ja tutkin useita internetselaimen kautta luettavia, sekä iPadille julkaistuja aikakausilehtiä ja huomasin luettavuuden olevan usein heikkoa. Lähdemateriaalia iPadille sopivasta leipätekstikoosta ei juuri ollut saatavilla joten lähdin liikkeelle Adoben omien suositusten pohjalta. Adoben mukaan hyvä leipätekstin koko on 16 px – 18 px 1024 px:n kokoiselle taitolle. Pelkästään iPad Retinalle tehty taitto vaatii lisääntyneiden pikseleiden takia vielä suuremman leipätekstin. (Fleming 2012b.)

Valitsin leipätekstin luonnosteluun kirjaintyypeiksi päätteettömän Allerin ja antikvan Minion Pron. Aller kirjaintyypillä leipäteksti oli luettavan kokoista 18 pt:n kirjainkoolle ja 20 pt:n rivivälillä. InDesign CS6:ssa fontin koko ilmoitetaan pisteinä, mutta koko on sama myös pikselilukuna. Jatkossa käytän fontin koosta puhuttaessa pikselimäärettä.

Mielestäni isompi teksti kuin 16–18 px:n oli miellyttävää luettavaa iPadin näytöllä. Minion Pro käyttäytyi hieman eri tavalla kuin Aller vaatien isompaa riviväliä ollakseen selkeä. Aller tuntui liian paksulta ja raskaalta tarkalla Retina-näytöllä, kun taas Minion Pro oli kevyttä mutta selkeää. Testasin työn edetessä myös näytölle hyvin soveltuvia groteskeja DIN OT:ta ja Proxima Novaa.

Eri kirjaintyyppejä testatessani huomasin, että myös päätteelliset fontit toistuivat luettavasti tarkalla Retina-näytöllä ja olennaista oli kirjainten koko, väri ja suhde taustaan. Minion Pron kirjainten x-korkeus ei kuitenkaan ollut riittävä, jotta se olisi toiminut leipätekstissä.

Vertailin Wired UK - ja Vogue -applikaatioiden leipätekstin taittoa ja tein havaintojeni pohjalta luonnoksia valitsemillani kirjaintyypeillä. Wired UK -julkaisussa käytettiin usein yhtä palstaa. Itkosen (2012, 92) mukaan rivien ollessa pitkiä kirjainkoon ja rivivälin tulee olla suurempia, jotta luettavuus säilyy. Samalla tulee ottaa huomioon mar-

ginaalin leveys. Suuri riviväli vaatii suuret marginaalit. Koska MEOMin visiona on tuottaa laadukasta sisältöä pääasiassa tekstin muodossa, aloitin taiton suunnittelun erialaisia palstaratkaisuja kokeillen.

Taittoa tehdessäni päädyin lopulta käyttämään Proxima Nova kirjainperhettä. Proxima Nova on päätteetön, hyvin näytölle soveltuva kirjaintyyppi. Leipätekstissä käytin 20 px:n kokoista Light-leikkausta 24 px:n rivivälillä. Näin saavutin ilmavan ja selkeän luettavuuden. Kirjainperheen monipuolisuuden avulla sain taittoon tarvittavaa vaihtelevuutta ja jatkuvuutta sekä hierarkian typografisten elementtien välille.

Rullattavan tekstiominaisuuden avulla isomman tekstimäärän saa taitettua DPS-julkaisussa pieneen tilaan, mutta mielestäni jokaisen artikkelin kohdalle sen käyttö ei ole lukijaystävällisin ilmaisutapa. Rullattava teksti vaatii lukijalta enemmän aktiivisuutta ja jatkuva kosketusnäytön rullaus ei mielestäni pitkiä artikkeleita lukiessa ole miellyttävää.

Lukuetäisyys, valaistus ja lukijan näkökyky vaikuttavat tekstin luettavuuteen iPadilla. Luonnostellessani huomasin, että erityisesti taustan ja tekstin värin suhde toisiinsa vaikuttivat olennaisesti lukukokemukseen. Smashing Magazinen tekemän tutkimuksen mukaan useimmilla websivuilla oli sopivan kontrastin luomiseksi tekstin ja taustan välille käytetty puhtaan valkoisen taustan ja mustan tekstin sijaan tekstissä hieman puhdasta mustaa vaaleampaa sävyä. (Martin 2009.)

7 TOTEUTUS

7.1 Visuaalinen ilme ja taitto

7.1.1 MEOMin ulkoasu

MEOMin graafinen ilme sisältää mustavalkoisen logon lisäksi kaksi pääväriä, punaisen ja hiekan sävyn. Lisäksi yrityksen kotisivuilla on käytetty murrettua vihreän ja oranssin sävyä, mutta värit eivät toistu muussa graafisessa materiaalissa. Yrityksen visuaalinen ilme on yksinkertainen ja soveltui hyvin sellaisenaan julkaisun ulkoasun pohjaksi. Taitossa tavoitteena oli saada käyttäjäystävällinen lopputulos, mikä samalla mukautuu tabletin ominaisuuksiin ja tukee sen erityisominaisuuksia. Tavoitteena oli

selkeys ja yksinkertaisuus yhdessä interaktiivisten lisämausteiden kera. MEOMin ohjeena oli käyttää heidän verkkosivuillaan olevaa värimaailmaa ulkoasun pohjana.

Adoben Kuler -työkalun kautta sain suoraan InDesignissa valittua iPadin näytölle soveltuvan väripaletin, jonka pohjalta rupesin suunnittelemaan yhdessä MEOMin värien kanssa visuaalista ilmettä.

Digitaalista julkaisua tehdessä tulee muistaa, että kuvat toistuvat tabletin näytöllä RGB-väriavaruudessa. iPadille on oma ICC profiili, jonka voi ladata Adoben ohjelmiin ja näin hallita värien toistumista tarkemmin. Suunnittelijan näkökulmasta RGB-väriavaruus lisää mahdollisuuksia käyttää esimerkiksi kirkkaita värejä, joita digipaino ei pysty paperilla toistamaan. Erityisesti Retina-näytöllä kuvat ja typografia toistuvat erittäin tarkkoina. (Cohen & Burns 2013.)

Tutkin iPad-julkaisuja ja tyypillisiä toistuvia elementtejä taitossa olivat julkaisun nimi, logo, artikkelin sivujen numerointi ja artikkelin nimi. Lisäksi laajat julkaisut kuten Vogue ja Wired UK olivat jakaneet eri aihe-alueita käsittelevät artikkelit omiin osioihinsa, jotka oli erotettu toisista erilaisella ulkoasulla. Kussakin osiossa otsikointi ja tekstin ja kuvien asettelu toistuivat jokaisessa artikkelissa samalla tavalla, ja näin visuaalinen jatkuvuus säilyi.

Produktiivisen osion sisällön niukkuudesta johtuen tein jokaisesta artikkelista ensin itsenäiset versiot ja muokkasin niitä yhtenäisempään suuntaan myöhemmässä vaiheessa. Työn edetessä väripaletti tiukentui yksinkertaiseksi ja luonnosteluvaiheessa käyttämäni sinisen sävyt jäivät pois. Käytin MEOMin omia värejä, punaista ja hiekansävyistä vaaleaa ruskeaa, sekä tekstissä siniseen taittuvaa tummaa sävyä. Taitossa näkyvä vaalea tausta ei ole puhdas valkoinen, jotta tekstin ja taustan kontrasti ei olisi liian jyrkkä. (Ks. kuva 2.)

Ylätunniste ja värit



Valkoisen taustan ja mustan tekstin kontrasti on silmälle raskas.

Aliti cus maio omnis pro ip-sam ullaut acerum unt vendantia coreic te volent pratusciet eum serciduciunt

Kuva 2. Ulkoasun elementit

7.1.2 iPad-julkaisun taiton erityisvaatimukset

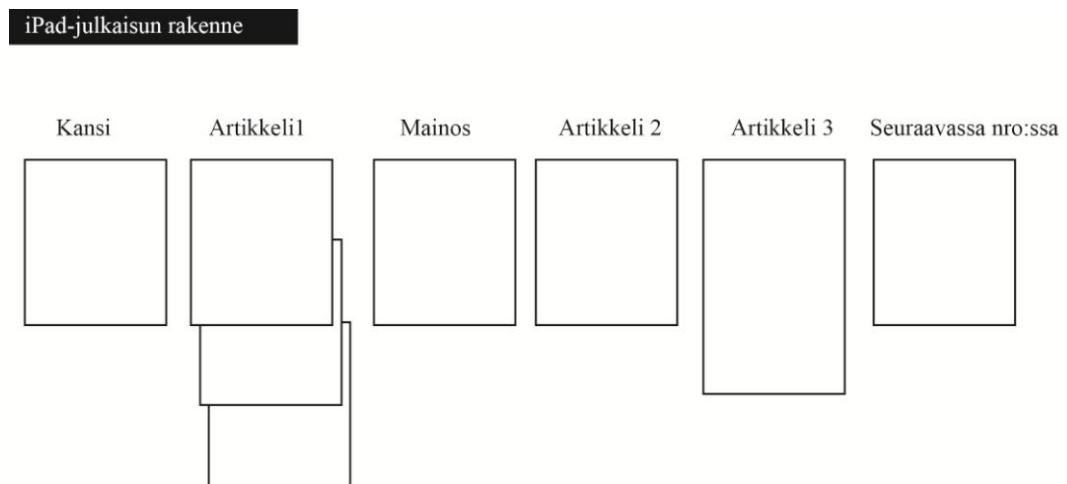
Cohen ja Burns (2013) muistuttavat kirjansa alkulehdillä, että suunnittelijan on muutettava ajattelutapaansa painotuotteen suunnittelusta digitaaliseen ajatteluun. Olennaista on muistaa, että digitaalinen julkaisu ei ole lineaarinen samalla tavalla kuin paperinen julkaisu. (Ks. kuva 3.) Myös ulkoasuun liittyvät seikat tulee ottaa eri tavalla huomioon. Tablet-sovelluksessa julkaisun rakenne ei rajoitu paperilehden tapaan vain paperin asettamiin rajoihin vaan voi olla monitasoinen ja käyttäjän tulisi havainnoida tämä vaivattomasti.

iPadin käyttöliittymän ominaisuudet vaativat taitolta selkeyttä ja yksinkertaista arkkitehtuuria. Myös iPadille suunnittelussa pätee käyttöliittymäsuunnittelun perusajatus käyttäjän vaivannäön minimoimisesta ja tuloksen maksimoimisesta. Käyttäjän ei ole tarkoitus ”pyyhkäistä” tai ”napauttaa” jatkuvasti voidakseen käyttää sisältöä. Kosketusnäytöllä iPadin näytön pieneen tilaan pitää mahtua sisällön lisäksi jokaista komentoa varten vähintään aikuisen etusormenpään verran tilaa, mikä osaltaan määrittää taittoa ja visuaalista ilmettä. (Reichenstein 2010.)

Tyypillisesti erilaiset kuvakkeet ja nappulat ovat toistuva osa taittoa ja julkaisun ulkoasua. Suunnittelun testiversiota varten tarvittavat ikonit Adobe Illustrator -ohjelmassa ja kokosin ne InDesignissa Kirjasto-paneeliin. Ikonit ja muut toistuvat tyylit taitossa ja ulkoasussa kannattaa Cohenin ja Burnsien (2013) mukaan luoda valmiiksi tyylit-paneeliin, jotta työskentely nopeutuu etenkin laajempaa julkaisua tehtäessä.

Tablet-julkaisun yksi tärkeimmistä ominaisuuksista on luonnollisesti interaktiivisuus. Siksi on erityisen tärkeää, että käyttäjä tunnistaa erilaiset ominaisuudet ja osaa käyttää niitä. Tehokas tapa ohjata käyttäjää tablet-sovelluksen interaktiivisten ominaisuuksien käytössä on havainnollistaa kuvakkeiden toimintoja heti sovelluksen alussa olevalla ohjeistolla. (Cohen & Burns 2013, 127.)

Toteutin testiversion pelkästään pystytaittoon ja kokeilin tekstipitoisen sisällön myötä yksinkertaisia ja selkeitä palstaratkaisuja. iPad Retinan näytön pinta-ala, jolle sisältö sijoittuu on melko pieni, noin A5-paperiarkin kokoinen tila. Tämä asettaa rajoituksia taittoon, mutta toisin kuin paperilla, voi digitaalista julkaisua taittaa myös syvyys-suunnassa.



Kuva 3. iPad-julkaisun rakenne

7.2 Interaktiiviset ominaisuudet

7.2.1 Valokuva ja video artikkelin kuvituksena

Yksi tyypillisistä ominaisuuksista tablet-julkaisuissa on videon ja äänen käyttö osana sisältöä. Käytin liikkuvaa kuvaa osana Canvas Festival -artikkelin kuvitusta ja valokuvaa kuvituskuvana ja kuvagalleriassa läpi julkaisun. Canvas Festivalista kertovan artikkelin ensimmäinen ja toinen sivu on kuvitettu valokuvalla ja kolmannella sivulla ympyrän muotoisen alueen sisällä toistuu video automaattisesti, kun lukija siirtyy sivulle. (Ks. liite 1.)

Jotta kuvien laatu säilyy korkearesoluutioisilla näytöillä, tulee kuvien koon olla riittävän suuri (Burke 2013, 364). Kaikissa ei-interaktiivisissa elementeissä tulee käyttää

korkearesoluutioista kuvaa. Jotkut interaktiiviset ominaisuudet pakkaavat kuvaa In-Designissa. Interaktiivisen sisällön laatuun voi kuitenkin vaikuttaa valitsemalla vektori- tai rasterilaadun välillä, kun artikkeli luodaan PDF-muotoon. (Cohen & Burns 2013, 127.)

Retina-näytöllinen iPadini toistaa kuvat ja tekstin tarkasti ja pienikin vaje laadussa näkyy selvästi. Lähdemateriaalini suosituksista huolimatta kuvien optimointi Retina-näytölle osoittautui haastavaksi. Jatkuvasta testaamisesta huolimatta minulle jäi hie-
man epäselväksi, miten säilytän hyvän kuvalaadun eri pikselitiheydellä varustetuilla näytöillä.

Tein julkaisuni 1024 x 768 px:n kokoiseksi folioksi, mutta esikatselin sitä 2048 x 1536 px:n Retina-näytöltä. Kaikki käyttämäni kuvat ylittivät pikselimäärältään Retina-näytön koon ja resoluutio oli Adoben suositusten mukaan 144 PPI (Bringinghurst 2012).

Adoben (Fleming 2012b) ohjeiden mukaan 1024 x 768 px:n kokoisen folion tulisi skaalautua tarkasti iPadin Retina-näytölle, jos kuvissa on tarpeeksi pikseleitä, mutta näin ei ainakaan iPadin näytöllä Adobe Content Viewer -ohjelmassa ollut.

Yksi mahdollisuus millä sisällön tarkkuus voidaan optimoida, on luoda tablet-julkaisusta erilliset folioversiot kullekin laitteelle. Erillisten folioiden luominen esimerkiksi 1024 x 768 px:n näytölle ja 2048 x 1536 px:n Retina-näytölle ei kuitenkaan ole mahdollista kertajulkaisulle, vaan ainoastaan toistuvaa julkaisua varten. (Fleming 2012).

Lopulta tein 1024 x 768 px:n kokoisesta taitostani erillisen 2048 x 1536 px:n kokoisen folion, jotta sisältö olisi tarkka iPadini näytöllä. Todellisuudessa MEOMin tablet-lehden julkaisu tulisi varmasti olemaan toistuvaa, joten laajemman yleisön saavuttamiseksi tulisi lehdestä luoda erilliset foliot, mitkä mukautuvat eri laitteille parhaalla mahdollisella tavalla.

Mielestäni suunnittelijan vastuulla on selittää asiakkaalle edellä mainitut rajoitukset ja vaatimukset, jotka liittyvät DPS-julkaisun tekemiseen. Asiakkaalle on hyvä mainita myös muista digitaalisen julkaisun muodoista. Esimerkiksi interaktiivinen PDF on luettavissa iPadin näytöltä, ja sillä voidaan esittää sisältöä osittain samaan tapaan kuin tablet-sovelluksella.

7.2.2 Painikkeiden avulla kerroksellisuutta

Monipuolisin interaktiivinen ominaisuus InDesignissa oli mielestäni objektin muuttaminen painikkeeksi ja moniosaisten objektiryhmien hallinnoiminen niiden avulla. Näiden ominaisuuksien avulla rakensin startup-yrityksistä kertovaan artikkeliin kuvaesityksen, missä numeroituja painikkeita painamalla sai näkyviin eri yrityksestä kertovan infotekstin. Erityisen hyvä painikkeiden taakse kätkeyty sisältö on juuri silloin, kun tilaa on rajatusti tai jos sisällön haluaa näkyväksi kohta kohdalta.

7.2.3 Animaatio ja sen ongelmat

Tutkiessani tablet-lehtiä iPadillani erityisesti animaatiot rikastuttivat lukukokemustani visuaalisesti. Animaatio toi mielestäni miellyttävän lisän lehden sisältöön ilman, että ominaisuutta tarvitsi aktivoida erikseen. Mielestäni tablet-lehden interaktiivisuus on käyttäjäystävällistä silloin, kun ”napauttelu” ja ”pyyhkäiseminen” aktivoi käyttäjän osallistumaan julkaisun käyttämiseen hyvästä ja perustellusta syystä. Interaktiivisten ominaisuuksien, kuten painikkeiden turhaa käyttöä ilmeni monissa lukemissani iPad-julkaisuissa.

Runsas mainonta on tyypillistä sisältöä aikakauslehdissä ja monesti sisällöllisesti mainokset tuntuvat melko turhilta. Tablet-ominaisuudet tuovat kuitenkin aivan uudenlaisen mahdollisuuden rikastuttaa myös mainosten sisältöä esimerkiksi animaation avulla. Huomasin tablet-lehtiä lukiessani, että mainokset kiinnittivät huomioni aivan eri tavalla kuin paperilehdissä.

Oman lukukokemukseni pohjalta halusin ehdottomasti testata animaatiota opinnäytetyössäni. Tyypillinen animaatio tablet-julkaisussa on otsikon ilmestyminen sivulle artikkelin avautuessa tai kuvituksen yksityiskohtien liike. Halusin vastaavaa elävöitystä osaksi julkaisuani, mutta ominaisuuden lisääminen osoittautui kuitenkin melko monimutkaiseksi prosessiksi ryhtyessäni animoimaan taittoani InDesignissa.

InDesign-dokumenttiin voi lisätä yhdeksän erilaista interaktiivista ominaisuutta kuten hyperlinkit, video ja äänitiedostot. Nämä kaikki yhdeksän ominaisuutta eivät kuitenkaan toimi DPS-julkaisussa, kuten esimerkiksi animaatio tai kaavakkeet. InDesignissa tehty animaatio on SWF tiedostomuodossa, jota Applen iOS-käyttöjärjestelmää käyttävät mobiililaitteet eivät tue. (Cohen & Burns 2013.)

DPS-julkaisua tehdessä käytetään InDesignin natiivien interaktiivisten ominaisuuksien lisäksi Folio Overlay -työkaluja, joiden avulla julkaisuun saadaan tableteilla toimivia interaktiivisia ominaisuuksia, kuten rullattava tekstikehys tai web-sisältöä. Oleellista onkin etukäteen varmistaa, että kaikki halutut interaktiiviset ominaisuudet ovat foliota rakennettaessa InDesign artikkeleissa oikeissa ja tuettavissa muodoissa. (Cohen & Burns 2013.)

Vastaavia toimivuusongelmia syntyi useaan otteeseen opinnäytetyötä tehdessäni. Kuten Cohen ja Burns (2013) tuoreessa kirjassaan *Digital Publishing with Adobe InDesign CS6* asian osuvasti ilmaisevat, on digitaalisen julkaisun ala tällä hetkellä kuin villi länsi ja alan standardit ja teknologia muuttuvat jatkuvasti. Välillä jatkuvasti päivittyvät ohjelmat ja keskeneräiset ominaisuudet meinasivat tehdä työn etenemisestä erittäin vaikeaa ja hidasta. Aktiivisten suunnittelijoiden internetyhteisöt tarjosivat kuitenkin monenlaisia neuvoja ja opetusvideoita, joiden avulla sain myös lisättyä oikeassa muodossa olevan animaation osaksi työtäni.

Jotta animaatio toimisi DPS-julkaisussa, tulee sen olla OAM-tiedostomuodossa. Yksi digitaalisen julkaisun rakentamiseen tarkoitettu työkalu on Adoben Edge Animate, jolla voidaan tuottaa HTML5-animaatiota ja tallentaa ne OAM-muotoon (Paananen 2013). Edge Animate ei ollut minulle ennestään tuttu, mutta yksinkertaisen animaation tekeminen onnistui helposti.

Tein mainoksen tulevasta vuoden 2014 Canvas Festivalista, missä on valokuva taustalla ja sivulle siirryttäessä kuvan päälle ilmestyy mainosteksti animaation avulla. (Ks. liite 2.) Liittäessäni animaation osaksi jo valmista artikkelia ja foliota InDesignissa lopputulos ei kuitenkaan toiminut halutulla tavalla.

Laadukkaan tekstin ja kuvan takaamiseksi Retina-näytöllisellä iPadillani olin tallentanut InDesign-artikkelini osaksi foliota PDF-muodossa Adoben ohjeiden mukaan, mutta animaatio ei tässä muodossa toiminut. Lisäksi animaatiota tuodessa automaattisesti taitossa animaation kohdalla näkyvä esikatselukuva toistui häiritsevästi animaation taustalla iPadilla katseltaessa. Juuri tämän kaltaiset pienet ongelmakohdat häiritsivät lähes jatkuvasti työnkulkuani, jota vaikeutti se, ettei aina ollut selvää, johtuiko ongelma Adoben ohjelmissa olevista häiriöistä vai väärin tehdystä foliosta.

Adoben keskustelufoorumeilta löysin opetusvideon (Chaize 2013), jossa vastaava ongelma kierrettiin lisäämällä esikatselukuvan tilalle tyhjä PNG-kuva ja animaation sisältävä InDesign-artikkeli tallennettiin JPG-muodossa folioon. Jotta animaation kuva-laatu pysyisi tarkkana, tein animaatiokuvasta 1000 x1000 pikselin kokoisen ja skaalasin lopullisessa taitossa sen noin puolet pienemmäksi, jotta Retina-näytön kaksinkertainen pikselimäärä saisi tarvittavan laadun kuvan toistamiseen.

7.2.4 iPad-sovellus HTML:n avulla

MEOM on keskittynyt asiakastöissään vahvasti digitaaliseen suunnitteluun ja erityisesti tuottamaan ulkoasuja verkkoon HTML:n ja CSS:n avulla. Myös DPS-julkaisuun voi lisätä HTML-tiedostoja, jotka tarjoavat interaktiivisia ominaisuuksia ilman, että ne vaativat loppukäyttäjältä internetyhteyttä. Vaikka DPS:n interaktiiviset työkalut tarjoavatkin melko hyvät mahdollisuudet rakentaa digitaalisen julkaisun, voi HTML-kielen avulla tehdä vielä paljon enemmän. On täysin mahdollista rakentaa koko julkaisu erillisessä HTML-ohjelmassa ja luoda sitten näistä tiedostoista folio InDesignissa. HTML:n ollessa päivittäinen ja tehokas työskentelytapa MEOMin tiimissä, on sen käyttö tulevaisuudessa myös iPad-julkaisujen suunnittelussa todennäköisin ratkaisu. (Burke 2013, 401.)

Testijulkaisua tehdessäni huomasin, että käyttäjää artikkelissa eteenpäin ja artikkelista toiseen siirtymisessä ohjailevat symbolit pitäisi saada animoitua HTML:n avulla niin, että ne reagoisivat käyttäjän liikkeiden mukaan. Staattiset symbolit eivät aina kerro kaikkia mahdollisuuksia jotka käyttäjä voi valita. Jotta iPad-julkaisusta voisi saada käyttäjäystävällisen, on HTML-osaaminen mielestäni tärkeä osa sitä. Pelkästään InDesignin ominaisuudet eivät mielestäni tarjoa tarpeeksi mahdollisuuksia tässä suhteessa.

Sosiaalinen media on tärkeä osa MEOMin viestintää ja markkinointia. Myös iPad-julkaisuun on mahdollista lisätä reaaliaikaista web-sisältöä osaksi sivun sisältöä, esimerkiksi Twitter-tili. Kun käyttäjä aktivoi sivun jolla web-sisältöä on, latautuu Twitter-palvelu automaattisesti osaksi sivun sisältöä asetetun linkin kautta. Tämä ominaisuus vaatii kuitenkin WiFi- tai 3G-verkkoyhteyden toimiakseen. (Burke 2013, 399.)

8 TULOKSET JA PÄÄTELMÄT

Opinnäytetyön toteutuksen kautta syntynyt kuva iPadille julkaisemisesta vahvisti käsitystäni siitä, että tablet-laitteet ovat todella tuoneet paljon uutta julkaisualalle. Ala on murroksessa ja suunnittelijan näkökulmasta katsottuna iPad-julkaisun tekeminen tarjoaa uusia mahdollisuuksia sisällön esittämiseen.

En osannut arvioida työtä aloittaessani, että tablet-julkaiseminen on todella aivan lapsenkengissä eikä tietoa hyväksi havaituista menetelmistä ole vielä edes määritelty. Tämä toi omalta osaltaan haasteita opinnäytetyöni toteuttamiseen. Koin, että olen itse luomassa sitä tietoa, jota tarvitsisin oman työni pohjaksi. Erityisen hämmentävää oli yrittää löytää selkeitä termejä asioiden esittämiseen. Kuten heti työn alussa toin esille, puhutaan iPadille tehdyistä lehtijulkaisuista tablet-sovelluksina, vaikka tablet-sovellus voi olla sisällöltään myös paljon muuta, kuin digitaalisessa muodossa oleva lehti.

Muutaman hyvän lähdemateriaalin pohjalta sain tukea työssä ilmenneisiin käytännön ongelmiin, kun taitoin testijulkaisua InDesignissa. Myös aktiivinen internetin asiantuntijayhteisö auttoi pulmien ratkaisemisessa. Huomasin, että monet muutkin suunnittelijat kamppailevat tällä hetkellä juuri samojen kysymysten kanssa.

Työtä tehdessäni luonnostani vertailin näytölle suunnittelua painotuotteen ja verkkosivujen suunnitteluun. Huomasin kuitenkin pian, että iPadin näyttö on täysin oma alustansa ja vaatii erilaista suunnittelua. Ainut keino tutustua iPadin näytön ominaisuuksiin oli kokeileminen. Aikaa kuluikin runsaasti erilaisten vaihtoehtojen kartoittamiseen.

Mielestäni tablet-julkaisu rikastuttaa sisältöä interaktiivisilla ominaisuuksillaan tavalla, johon paperinen lehti ei pysty. Hyvä esimerkki paperi- ja tablet-lehden erosta on muotilehdissä usein näkyvä interaktiivinen ominaisuus, minkä kautta mainoskuvassa olevat tuotteet voi ostaa verkkokaupasta klikkaamalla mainoksessa olevaa linkkiä. Digitaalinen julkaisu antaa linkkien ja syvyysuunnassa tehtävän taiton myötä mahdollisuuden lähes rajattomaan sisällön määrään.

Työni kautta huomasin, että iPadin kanssa on tultava tutuiksi ennen kuin lukukokemus table-lehden parissa tuntuu luonnolliselta. Käyttäjää ohjaavat kuvakkeet eivät yksin ole tae sille, että sisältöä olisi helppo navigoida läpi. Palkitun iPad-sovelluksen Ka-

tachin suunnittelijat ovatkin sanoneet, että tulevaisuus määrittää hyvän lukukokemuksen iPadilla, ei menneisyydessä hyväksi totutut käytänteet.

Työn tavoite täyttyi mielestäni kohtuullisesti huomioonottaen aiheen ajankohtaisuuden. Tietoa oli saatavilla rajoitetusti ja testijulkaisu kattoi vain rajatun osan siitä, mitä ominaisuuksia DPS-julkaisu voi sisältää. Ymmärsin sen, että iPad-julkaisun tekeminen vaatii vahvaa tiimityöskentelyä. Yhden ihmisen toimitus ei voi toteuttaa kaikkea sisältöä eikä myöskään hallita jokaista teknistä yksityiskohtaa. Jatkossa MEOMin tulee tarkasti määritellä julkaisun vaatimukset suhteessa suunnittelijoiden määrään ja osaamiseen.

Suuren osan työhön käyttämästäni ajasta vei testijulkaisun interaktiivisten ominaisuuksien testaaminen, teknisten ongelmien ratkaiseminen sekä iPadin näytön vaatimusten kartoittaminen suhteessa typografiaan ja ulkoasuun. Jotta MEOM voisi jatkossa tarjota iPad-julkaisun suunnittelua asiakkailleen, tulee työnkulku hallita moitteettomasti. Digital Publishing Suiten ja Applen käytäntöjen hallitseminen nopeuttaa myös suunnittelutyötä huomattavasti.

Tärkeää on pysyä ajan tasalla ohjelmistojen ja standardien suhteen. Ala kehittyy jatkuvasti ja muutokset tapahtuvat nopealla vauhdilla. Törmäsin työni aikana InDesignin teknisiin ongelmiin ja päivitysten seuraaminen auttoi selvittämään osan niistä.

Uskon, että opinnäytetyön avulla MEOMin on mahdollista saada yleiskuva iPad-julkaisun rakentumisesta. MEOM onkin jo käyttänyt testijulkaisua asiakasneuvotteluissa havainnollistamaan tablet-julkaisun mahdollisuuksia. Esittelen opinnäytetyössäni selville tulleita käytänteitä tiimille tarkemmin työn valmistuttua. Tärkeää on ymmärtää digitaalinen julkaisemisen koko laajuudessaan.

Niin suunnittelijan kuin asiakkaankin tulee ymmärtää, että iPad-sovellus on vain yksi digitaalisen julkaisemisen muodoista. Lehtimäisen julkaisun voi suunnitella iPadille PDF-tiedostoksi ja sen voi jakaa asiakkaalle tabletille ladattavaksi esimerkiksi jo olemassa olevan verkkosivun kautta. Interaktiivisella PDF-tiedostolla on mahdollista toteuttaa joitakin samoja ominaisuuksia kuin DPS-julkaisulla. Käyttäjä voi ladata PDF-tiedoston iPadille luettavaksi esimerkiksi verkkosivun kautta.

Työssäni interaktiiviset ominaisuudet eivät sisällön niukkuudesta johtuen tulleet mielestäni esille täysin niille parhaiten soveltuvalla tavalla. Esimerkiksi digitaaliselle julkaisulle tyypillinen kerroksellisuus ja sen hyödyntäminen taitossa olisi tullut paremmin esille juuri runsaamman sisällön kautta. Myös äänen ja animaation käyttö jäi niukaksi, toteuttaessani sisällön ilman useampaa avustajaa.

Jotta DPS:n mahdollisuuksia ja iPadin ominaisuuksia voi täysin hyödyntää, tulee suunnittelijatiimin hallita eri osa-alueet hyvin. Myös asiakkaalle tulee selvittää tarvittavat käytänteet sisällön suhteen, jotta tarvittava sisältö tulee suunnittelijalle tarvittavassa muodossa.

Työstä oli vaikea päästää irti. Opinnäytetyöni raapaisi vain pintaa siitä, mitä digitaalisen julkaisemisen ja tablet-sovellusten maailma sisältää ja tarjoaa tällä hetkellä. Työn aihe-alue jäi monelta osin epäselväksi, johtuen alalla vallitsevasta tilasta, mutta loi kuitenkin suuntaviivat sille, miten iPadille suunnitellaan tällä hetkellä ja miten julkaisun voi saada katseltavaksi laitteelle.

Testijulkaisu jäi sisällöltään ja ulkoasultaan raakileeksi, jonka parissa työtä olisi voinut jatkaa loputtomiin. Työprosessi olisi varmasti ollut hyvin erilainen, jos sisältö olisi ollut valmis taitettavaksi ja ulkoasun suuntaviivat määritelty. Sisältö on kaikista interaktiivisista painikkeista ja kuvaesityksistä huolimatta myös tablet-lehden tärkein ominaisuus.

Toisaalta kokonaisuus iPad-julkaisun rakentumisesta hahmottui melko hyvin tästä lähtökohdasta käsin. Sain käydä työni kautta läpi jokaisen askeleen liittyen iPad-sovelluksen rakentumiseen. Ainoastaan sovelluksen tuottaminen ja sen jakelu jäivät vaille käytännön toteutusta. Sovelluksen rakentuminen tarkoittaa käytännössä kuitenkin vain foliotiedoston ja muiden tarvittavien tietojen lähettämistä Applen arvioitavaksi, ennen kuin sovellus voidaan julkaista Applen App Storeen.

Mielestäni opinnäytetyön kautta kuvatut asiat luovat hyvän lähtökohdan tutustua syvemmin digitaalisen julkaisemisen mahdollisuuksiin suunnittelussa ja antavat MEO-Mille ajankohtaista tietoa, jonka pohjalta he voivat ideoida uusia tapoja toteuttaa omia ja asiakkaidensa markkinointiratkaisuja.

LÄHTEET

Ambrose, G. & Harris, P. 2011. The Fundamentals of Typography. Toinen painos. Singapore. AVA Publishing SA.

Begera, J. 2012. Creating the iPad edition of Inspire with Adobe InDesign CS6. Adobe Inspire Magazine. Saatavissa: <http://adobe.com/inspire/2012/10/creating-ipad-edition-indesign-cs6.html> [viitattu 24.10.2013].

Bosler, D. 2012. Mastering Type. The Essential Guide to Typography For Print and Web Design. HOW Books.

Bringhurst, B. 2012. Guidelines for creating folios for iPad 3. 10.3.2012. Adobe. Saatavissa: <http://blogs.adobe.com/indesigndocs/2012/03/guidelines-for-creating-folios-for-ipad-3.html> [viitattu 27.10.2013].

Burke, P. 2013. ePublishing with InDesign CS6. Indiana&Canada: John Wiley & Sons, Inc.

Burns, D. 2013. H or V? Who's doing what. 16.4.2013. Saatavissa: <http://indesigndigitalpublishing.com/2013/04/16/h-or-v-whos-doing-what/#more-564> [viitattu 18.7.2013].

Chaize, M. 2013. Edge animations and DPS. Creative droplets. 28.2.2013. Saatavissa: <http://creativedroplets.com/edge-animations-and-dps/> [viitattu 9.9.2013].

Clark Estes, A. 2011. The Evolution of iPad Magazine Designs. The Atlantic Wire. 30.11.2011. Saatavissa: <http://www.theatlanticwire.com/technology/2011/11/evolution-ipad-magazine-designs/45533/> [viitattu 20.7.2013].

Cohen, S. & Burns, D. 2013. Digital Publishing with Adobe InDesign CS6. Berkeley, CA: Peachpit.

Creating Source InDesign Documents. 2013. Adobe. Saatavissa:

<http://helpx.adobe.com/digital-publishing-suite/help/creating-source-indesign-documents-dps.html> [viitattu 24.10.2013].

Cullen, K. 2005. Layout workbook. Rockport Publishers.

Fleming, C. 2012a. Tablet publishing on the new iPad. Adobe. Saatavissa:

http://blogs.adobe.com/digitalpublishing/files/2012/03/DPS_iPad3_bestpractice.pdf [viitattu 5.8.2013].

Fleming, C. 2012b. Tablet Publishing On The New iPad. Saatavissa:

<http://www.images.adobe.com/www.adobe.com/content/dam/Adobe/en/devnet/digitalpublishingsuite/pdfs/dps-ipad3-bestpractice-apr2012.pdf> [viitattu 25.10.2013].

Fleming, C. Digital Publishing Help/ Creating multi-rendition articles. Adobe. Saatavissa:

<http://helpx.adobe.com/digital-publishing-suite/help/creating-multi-rendition-pdf-articles.html> [viitattu 3.7.2013].

Glaser, J. & Knight, C. 2013. Creating Exciting And Unusual Visual Hierarchies.

Smashing Magazines. 26.2.2013. Saatavissa:

<http://www.smashingmagazine.com/2013/02/26/creating-visual-hierarchies-typography/> [viitattu 3.10.2013].

Itkonen, M. 2012. Typografian käsikirja. Neljäs painos. Helsinki: RPS-Yhtiöt

Korkeila, S. 2012. InDesignista sähköinen julkaisu. Sovelto. 29.10.2012. Saatavissa:

<http://www.youtube.com/watch?v=nq1CVKtnrzs> [viitattu 4.11.2013].

Leavey, S.J. 2013. Keskustelu 29.10.2013. Kouvola. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu.

Martin, M. 2009. Typographic Design Patterns and Best Practices. Smashing Magazines. 20.8.2009. Saatavissa:

<http://www.smashingmagazine.com/2009/08/20/typographic-design-survey-best-practices-from-the-best-blogs/> [viitattu 27.9.2013].

Paananen, P. 2013. InDesign CS6 julkaisun tekeminen. Jyväskylä: Docendo.

Reichenstein, O. 2010. Designing for iPad: Reality Check. 12.4.2010. Saatavissa: ia.net/blog/designing-for-ipad-reality-check/ [viitattu 11.6.2013].

Ruulio, T. 2013. Printistä tabletille: Tablettilehdessäkin sisältö on kuningas. s. 30-31. Julkaisija 2013.

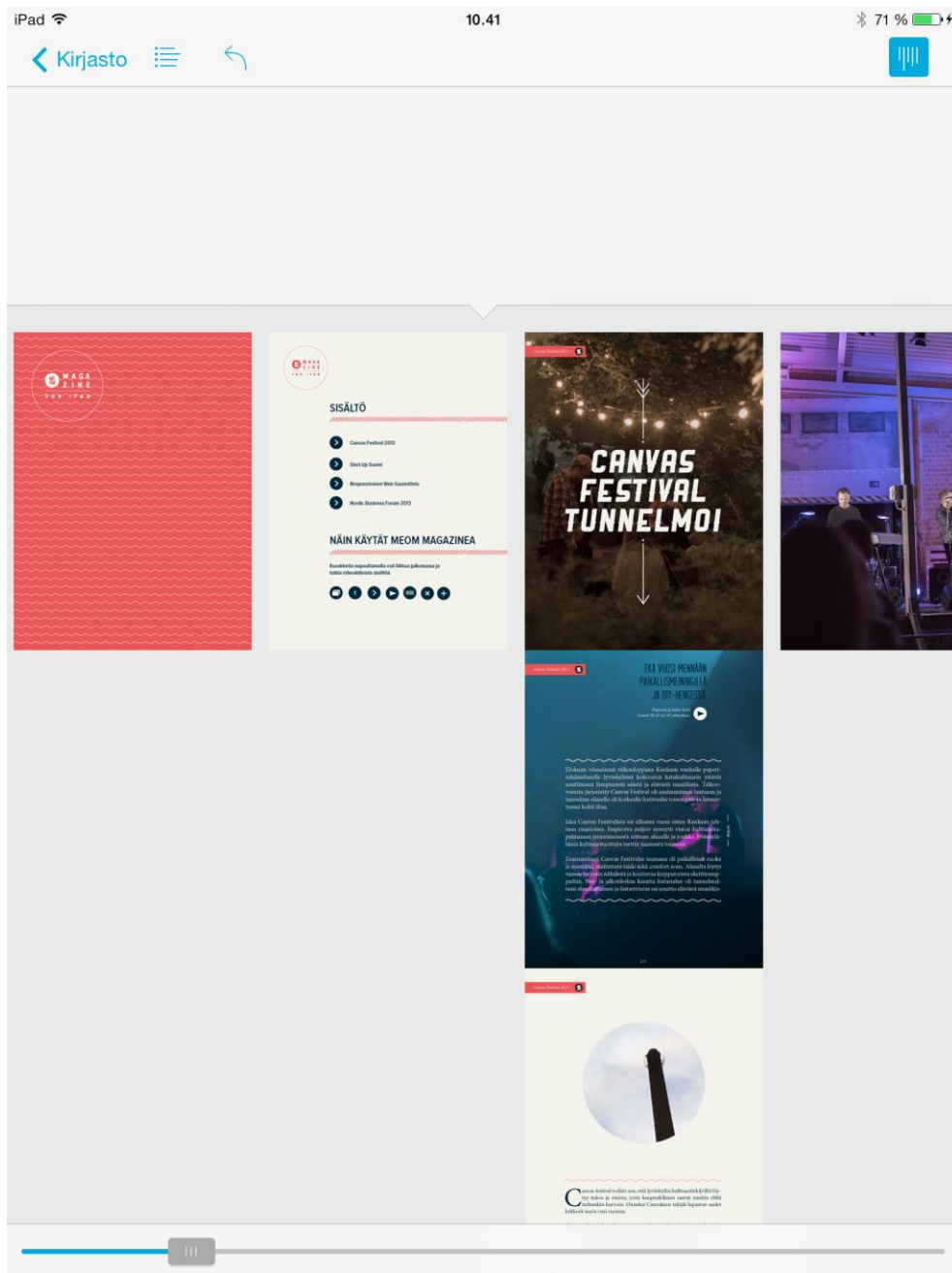
Szczur, K. 2013. Think again: Assumptions about mobile to reconsider. Smashing Magazine. 18.1.2013. Saatavissa: <http://mobile.smashingmagazine.com/2013/01/18/assumptions-about-mobile-to-reconsider/> [viitattu 2.6.2013].

Tablettien käyttäjämäärä tuplaantui Suomessa. Taloussanomat. Digitoday.fi 19.12.2012. Saatavissa: <http://www.digitoday.fi/vimpaimet/2012/12/19/tablettien-kayttajamaara-tuplaantui-suomessa/201244086/66> [viitattu 5.6.2013].

The iPad is not just a fad, but a glimpse of what future holds: Stuart Avery explains why the iPad might just change, well, pretty much everything. 2010. Western Daily Press 29.5.2010. Saatavissa: <http://www.kyamk.fi/kirjasto>, ProQuest [viitattu 11.6.2013].

Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö. Internetin käyttö muualla kuin kotona tai työpaikalla. 2012. Helsinki: Tilastokeskus. Saatavissa: http://www.stat.fi/til/sutivi/2012/sutivi_2012_2012-11-07_kat_003_fi.html [viitattu 3.6.2013].

ARTIKKELIN KUVITUS JA ALAREUNAN RULLATTAVA PALKKI



MAINOKSEN ANIMOINTI

